

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +4
- ☒ Constitución +5
- ☐ Inteligencia 0
- ☐ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +4
- ☒ Arcanos +3
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +6
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☒ Investigación +3
- ☐ Juego de Manos +4
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +4
- ☒ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión +3
- ☐ Religión 0
- ☒ Sigilo +7
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+4

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d6

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Estoque
Daga

BONIF.

+4

+7

DAÑO/TIPO

1d8 +4 perforante

1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

La mejor manera de que llegue a hacer algo es decirme que no puedo hacerlo. Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. No robo a otros de mi grupo. (Legal)

IDEALES

Estoy tratando de saldar una vieja deuda que le debo a un generoso benefactor.

VÍNCULOS

Si hay un plan, lo olvidaré. Si no lo olvido, lo ignoraré.

DEFECTOS

Semielfo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Hechicero Nivel 5:

- Conjuro Buscador
- Conjuro potenciado
- Corazón de fuego
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Recuperar puntos de hechicería

Dotes:

- Afortunado

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Herramientas de ladrón, Honda, Juegos

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ Ancestro feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ Afortunado: Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.
- ▶ Conjuro Buscador: Si realizas una tirada de ataque para un conjuro y fallas, puedes gastar 2 puntos de hechicería para volver a tirar el d20, pero tendrás que usar el nuevo resultado. Puedes usar Conjuro Buscador aunque ya hayas empleado una opción diferente de Metamagia durante el lanzamiento del conjuro.
- ▶ Conjuro potenciado: Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar tantos dados de daño como tu modificador por Carisma (mínimo uno). Debes usar el nuevo resultado. Puedes usar este rasgo incluso si ya has usado una opción de Metamagia diferente mientras lanzabas el conjuro.
- ▶ Corazón de fuego: A nivel 1, siempre que lances un conjuro de nivel 1 o superior que inflija daño de fuego, brota de ti una magia ardiente. Esta erupción hace que las criaturas a tu elección que puedas ver en un radio de 10 pies de ti reciban tantos puntos de daño de fuego igual a la mitad de tu nivel de hechicero...
- ▶ Crear espacios de conjuro: Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- ▶ Fuente de magia: obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.
- ▶ Recuperar puntos de hechicería: En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S
Escarcha entumecedora aparece alrededor de una criatura a 90 pies de ti que puedas ver. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d8 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirada de ataque.						
	Truco <u>Controlar llamas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	60 pies	S
Elige una llama no mágica que puedas ver dentro del alcance y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Expandes el fuego 5 pies en una dirección instantáneamente, siempre que haya madera u otro combustible presente en la nueva ubicación...						
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco <u>Filo de llamas verdes</u>	Evocación	1 acción			S
Realizas un ataque con el arma utilizada en el lanzamiento del hechizo puedes usar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño Si el ataque causa daño, puede ser daño de fuego y fuego salta contra una criatura a 5 pies, causando 1d8 de daño fuego.						
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Realizas un ataque con el arma utilizada en el lanzamiento del hechizo puedes usar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño. Si el ataque causa daño, puede ser daño radiante. Causa daño radiante adicional a nivel 5 (1d8), nivel 11 (2d8) y nivel 17 (3d8).						
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Además, el objetivo no podrá beneficiarse de cobertura media o tres cuartos contra este ataque.						
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
☐	1 <u>Catapulta</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	90 pies	S
Un objeto que pese entre 1 y 5 libras vuela describiendo una recta línea de hasta 90 pies. Si el objeto fuera a chocar contra una criatura debe superar una TS de Destreza. Si falla chocará contra el objetivo, tanto el objeto como aquello contra lo que impacte recibirán 3d8 de daño contundente.						
☐	1 <u>Descarga cástica</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este sufre 3d8 de daño del tipo escogido: ácido, frío, fuego, psíquico, relámpago, trueno o veneno. Si sacas el mismo resultado en al menos dos de la energía salta a otra criatura a 30 pies o menos del primer objetivo.						
☐	1 <u>Descarga cástica</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia. Si impacta, sufre 2d8 + 1d6 de daño. El tipo de daño está determinado por el número de uno de los d8. Si sacas el mismo número en ambos d8, la energía cástica salta a otra criatura de tu elección situada a 30 pies o menos del primer objetivo.						
☐	1 <u>Entender idiomas</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, mientras toques la superficie en la que está escrito. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.						
☐	1 <u>Escudo espinoso</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S, M
Una barrera etérea de espinas, hecha de fuerza mágica, se interpone entre tú y un atacante. Hasta tu próximo turno, cuando te golpeen con un ataque cuerpo a cuerpo, la barrera reduce el daño que recibes en 2d4 y causa la misma cantidad de daño perforante al atacante. El escudo es ineficaz contra ...						
☐	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
☐	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Tres duplicados ilusorios de ti mismo aparecen en tu espacio. Cada vez que una criatura te golpea con una tirada de ataque mientras el conjuro esté activo, tira un d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si alguno de los d6s saca un 3 o más, uno de los duplicados es golpeado en lugar de ti.						
☐	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
☐	3 <u>Terror</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una TS de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible hasta perderle de vista.						